スーパー特急大集合!

新幹線・日本旅行ゲーム

取扱説明書

初級　中級　上級　3つのゲームで遊べる!

対象年齢5才以上　プレイ人数:2人～6人

⚠注意(ちゅうい)

保護者の方へ　必ずお読み下さい

- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 遊んだ後は、床などに放置せず、3才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。

◆使用上の注意◆

・破損、変形などの原因になりますので、ボードや名物カードには無理な力を加えないでください。
・高温・多湿の場所や直射日光が当る場所での使用や保管は行わないでください。

一お客様へ一
この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良を行っております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5
(株)エポック社お客様サービスセンター　TEL.029-862-5789
(電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけください)
【電話受付時間】月～金曜日(祝・祭日及び弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時

<セット内容>

- ゲームボード(1枚、約400×204mm)
- 列車コマ(6コ)
- 名物カード(27枚)
- サイコロ(1コ)
- 取扱説明書(本誌)

■はじめに(ゲームの準備方法)

・ゲームを始める前に、次の準備をしてください。

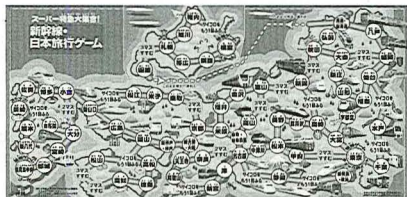
①ゲームボードを広げて、地図の面を上にして平らな場所の上におきます。
※ボードの素材は紙ですので、温度や湿度により、"そる"ことがあります。
そのときは、平らになるように、手で修正してください。

②自分がプレイする列車コマを1つ選びます。

③名物カード27枚をよくシャッフルし、ウラ向きのまま山にして、場(ゲームボードの外)におきます。

④サイコロを、ゲームボードの外においておきます。
※ゲームボードの外を、「場」といいます。

名物カードの山

サイコロ

ゲームボード

★この「新幹線・日本旅行ゲーム」を初めて遊ぶときは、必ず初級ゲームから遊んで、基本的な遊び方を練習してください。

「一番早いのはだれだ!?ゲーム」の遊び方

全員、根室からスタートし、名物カードを3枚集めて、ゴールの鹿児島中央を目指すゲームです。

●勝利条件

ゴールの鹿児島中央に、いちばん最初に着いた人が勝ちです。ただし、途中で「名物カードを3枚集める」、「東京のマスを通過する」ことが条件です。

●ゲームスタート

①全員、自分の列車コマを、根室のマスにおきます。

②全員でジャンケンなどをして、プレイする順番を決めてください。

③1番の人は、サイコロをふって、その出た数だけ列車コマを進めてください。どのルートを通るかは自由ですが、次のような進め方はできません。
・1回の移動で、同じルートを往復したり、同じルートを2度通ってはいけません。
※次の順番のときに、前回に来たルートを戻るのはOKです。
・止まりたいマスがあっても、サイコロでちょうどの数が出たときしか止まれません。
※ただし、鹿児島中央にゴールするときだけ、サイコロの目がちょうどの数でなくても止まれます。
★長崎のマスは、強制的にストップになります。
サイコロの目が余っても、必ず止まってください。通過することはできません。
※長崎のマスに行く・行かないは自由です。

※北海道と東北地方はルートでつながっていますので、函館と青森・新青森の間は、1マス分の移動として数えてください。

④止まったマスによって、次のようにおこないます。

○駅名マス(黒い丸)
なにもありません。次の人に順番が移ります。

旭川　名古屋　など

○駅名マス(赤い丸)
名物カードがあるマスです。ここに止まった人は、名物カードの中から、同じ駅名の名物カードをもらいます。ただし、他の人が先に取っているときは、もらえません。次の人に順番が移ります。

釧路　福井　など

○「2マスすすむ」「3マスすすむ」
列車コマを2マス、または3マス進めます。
来たルートを戻ってもかまいません。

2マスすすむ　3マスすすむ

○「サイコロをもう1回ふる」
サイコロをふって、出た数だけ列車コマを進めます。
来たルートを戻ってもかまいません。

サイコロをもう1回ふる

※「2マスすすむ」「3マスすすむ」「サイコロをもう1回ふる」で列車コマを進めたときに、また指示が書いてあるマスに止まったときは、同じようにします。
例1:「2マスすすむ」で、2マス進んで、駅名マス(赤い丸)に止まったときは、名物カードをもらえます。(他の人が先に取っているときは、もらえません)
例2:「サイコロをもう1回ふる」で列車コマを進めて、また「サイコロをもう1回ふる」に止まったときは、またサイコロをふって、列車コマを進めることができます。

⑤移動し終わったら、次の人に順番がうつります。

⑥ゴールする前に、次の2つのことをクリアしてください。
(1)名物カードを3枚集めること。
※3枚集めていないときは、ゴールできません。
※4枚以上集めてはいけません。3枚集めたあとで、名物カードがあるマスに止まっても、名物カードはもらえません。
(2)東京のマス(チェックポイント)に止まる、または通過すること。
※サイコロの目が余っているときは、東京のマスで止まる必要はありません。通過するだけでOKです。
※東京のマスを通過するとき、持っている名物カードの枚数は、関係ありません。

⑦1番最初に、ゴールの鹿児島中央のマスに着いた人が勝ちです。
※鹿児島中央にゴールするときだけ、サイコロの目がちょうどの数でなくても止まれます。(ただし、この初級ゲームのときだけのルールです)
※2位以下は、そのままゲームを続けて、ゴールに着いた順番で決めてください。

「名物集め競争ゲーム」の遊び方

場に出された4枚の名物カードが目的地となり、そのマスに行って、名物カードを集めるゲームです。場の名物カードが1枚取られると、カードの山から1枚補充されるので、目的地が次々と変わるハラハラどきどきのゲームです。

●勝利条件

名物カードを、いちばん多く集めた人が勝ちです。

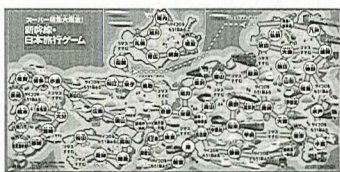
●ゲームスタート

①ゲームの準備（1ページ参照）をおこないます。

②全員、自分の列車コマを好きな駅名マスにおきます（黒い丸のマス、赤い丸のマスのどちらでもかまいません）。他の人と同じ駅名マスでもOKです。

③全員でジャンケンなどをして、プレイする順番を決めてください。

④名物カードを、山の上から4枚取って、場にオモテ向きにして並べてください。
残った名物カードは、そのままウラ向きの山にして、場においておきます。

←この4つの場所が最初の目的地になります

⑤場においた4枚の名物カードの場所が最初の目的地になります。どの名物カードを取りに行くのかは、各自の自由です。

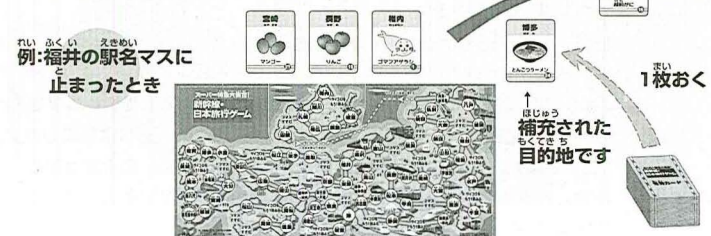
⑥1番の人はサイコロをふって、列車コマを進めます。進め方は、初級ゲームと同じです。場に出ている4枚の名物カードを見て、列車コマを進める方向を考えましょう。

⑦場に並べてある名物カードと同じ駅名のマス（赤い丸のマス）に止まった人は、その名物カードをもらいます。
※名物カードは、その駅名マスに止まったときにだけもらえます。（通過したときは、もらえません）

そして、場のカードの山の上から1枚取って、場に並べてください。
※つまり、場の名物カードは、常に4枚になるようにします。
そのあと、次の人に順番が移ります。

もらう

↑
補充された目的地です

1枚おく

⑧名物カードの山が無くなったら、場の名物カードが無くなるまでゲームを続けてください。名物カードが全て無くなったら、ゲーム終了です。

⑨いちばん多く名物カードを集めた人が勝ちです。
※2位以下の順位も、集めた名物カードの枚数で決めてください。
※同点のときは、サイコロをふって、大きい数が出た人を勝ちとします。

●こんなときは？

◎**自分の列車コマが止まっているときに、駅名マスと同じ名物カードが出ても、その名物カードはもらえません。**名物カードがもらえるのは、自分の列車コマを進めたときだけです。

例：ゲームスタートで、博多の駅名マスに列車コマをおいたあと、場に博多の名物カードが出ても、そのカードはもらえません。
※ただし、次のときは列車コマを進めたことになるので、博多の名物カードをもらえます。

・サイコロをふって6が出たとき。
博多→小倉→大分→由布院→博多と、一周回るように6マス進めて、博多のマスに止まった。

・サイコロをふって4が出たとき。
4マス進めて、大分の上にある「2マスすすむ」のマスに止まったので、また2マス進めて博多のマスに止まった。

・サイコロをふって1が出たとき。
博多の下の「サイコロをもう1回ふる」のマスに止まり、サイコロをふって、1か5が出て、博多のマスに止まった。

「行き先は秘密ゲーム」の遊び方

各自に配られた名物カードと同じ駅名マスに行くゲームです。このゲームでは、サイコロの“6”が出たときは進めなく、かわりに名物カードを交換するので、勝つための戦略がもとめられます。また、ゲームの展開によって、すぐに終わったり、時間がかかることもあるので、緊張感がある、少し難しいゲームです。

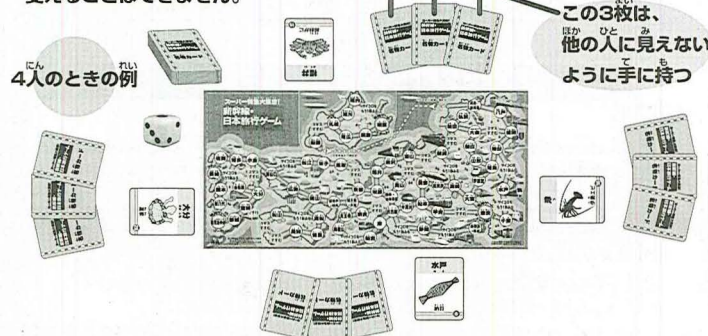
●勝利条件

自分が持っている名物カードのマス（3カ所）に行き、そして、スタートした駅名マスに最初に戻ってきた人が勝ちです。

●ゲームスタート

①ゲームの準備（1ページ参照）をおこないます。

②全員に、名物カードをウラ向きのまま、4枚ずつ配ります。配られた自分の名物カードは手に持って、他の人に見えないようにしてください。
残った名物カードは、そのままウラ向きの山にして、場においておきます。

③それぞれ、自分の手持ちの名物カードの中から、1枚選んで、スタートにする駅名マスを決めてください。そのスタートにした名物カードは、自分の前の場に、オモテ向きにして、みんなに見えるようにおきます。
※このスタートの駅名マス（＝名物カード）は、ゴールにもなります。ゲーム中に変えることはできません。

④全員でジャンケンなどをして、プレイする順番を決めてください。

⑤1番の人は、サイコロをふって、列車コマを進めます。ただし、“6”が出たときは、**「名物カード交換」**をしてください。列車コマを進めることはできません。
※列車コマの進め方は、初級・中級ゲームと同じです。手持ちの3枚の名物カードを見て、列車コマを進める方向を考えましょう。
※「名物カードの交換方法」は、⑦を読んでください。

⑥手持ちの名物カードと同じ駅名マスに止まった人は、その名物カードをクリアしたことになり、その名物カードを、みんなに見せてから、場の隅にオモテ向きに捨てておきます。そのあと、次の人に順番がうつります。

⑦サイコロで“6”が出たときは、強制的に**「名物カード交換」**になります。拒否することはできません。
ただし、手持ちの名物カードが無く、ゴールの名物カードしかないときは、その回は1回休みになり、次の人に順番がうつります。

※「名物カードの交換方法」は、次のようにします。

・“6”を出した人は、カード交換する相手を1人決めるか、または、場の名物カードの山の上から1枚交換するかを決めてください。

■他の人と、カード交換をするとき

・名物カードを交換する相手の名前を言って、その人と自分は、手持ちの中から1枚、交換したい名物カードをウラ向きのまま、相手に出して交換します。（他の人に見せてはいけません）

※カード交換を申し込まれた人は、断ることはできません。ただし、手持ちが無く、ゴールの名物カードしかない人とは交換できません。また、自分以外の全員が、ゴールの名物カードしかないときは、交換できないので、山になっている名物カードと交換してください。

※交換した名物カードが、今止まっている駅名マスと同じでも、クリアにはなりません。次の順番以降で、自分の列車コマを進めてクリアを目指しましょう。

■山になっている名物カードと交換するとき

・自分の手持ちの中から1枚、交換したい名物カードをウラ向きのまま、山の下に入れます。その後、山のいちばん上のカードを1枚取ります。（他の人に見せてはいけません）

⑧手持ちの名物カード3枚全てクリアして、手持ちが無くなった人は、スタートにした駅名マス（＝ゴール）に向かってください。ただし、**手持ちが無くなった人は、サイコロで“6”が出ると、1回休みです。**

⑨いちばん最初に、スタートにした駅名マスに、ちょうどの数で止まった人が勝ちです。
※通過はゴールになりません。ただし、長崎のマスは強制的に止まり、ゴールになります。
※2位以下は、そのままゲームを続けて、ゴールした（＝スタートに戻った）順番で決めます。